

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Peneliti ini menggunakan model penelitian Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Model penelitian Design and Development (D&D) yang didefinisikan oleh Richey dan Klein (dalam Pratiwi, 2007) sebagai studi sistematis dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar yang empiris untuk dapat menciptakan produk dan alat non intruksional atau model non model yang telah ada maupun baru yang dikembangkan guna mendorong kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran. Alasan digunakannya model penelitian Design and Development karena model ini sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pembuatan produk berupa media audio visual.

Tahapan utama dalam penelitian D&D adalah analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. D&D sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik. Menurut Thomas & Rothman (dalam MIT, tahun 2012) memaparkan bahwa penelitian D&D mengembangkan kegiatan kegiatan inovatif untuk menghasilkan suatu solusi terhadap permasalahan praktikal.

Karakteristik yang dimiliki model penelitian D&D terdapat pada pengumpulan data yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian. Namun, cenderung hanya bergantung pada penelitian kualitatif dikarenakan proyek dan proses pada penelitian D&D adalah focus pada kualitas.

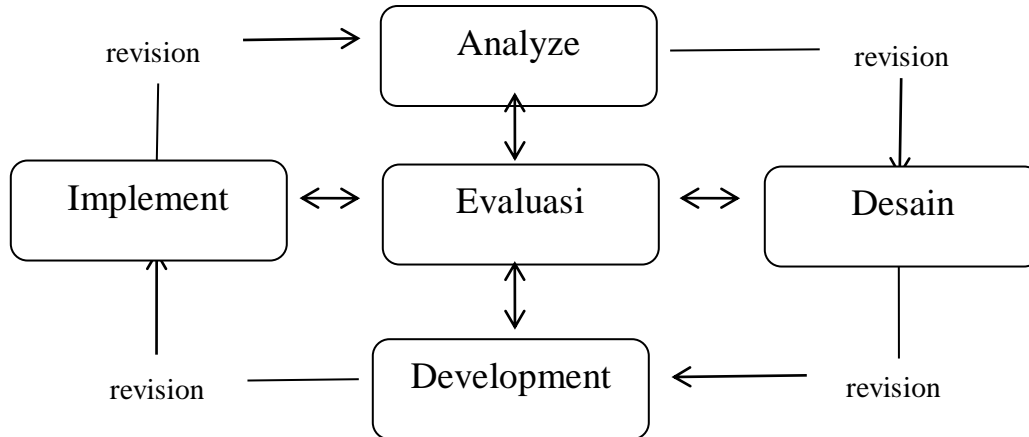
D&D memiliki 2 kategori umum dalam penelitian berdasarkan jenis tujuannya, yang merupakan penelitian produk dan alat serta penelitian model. Adapun kategori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian produk dan alat. Umumnya penelitian dilakukan melalui serangkaian tahapan dan proses yang kebenarannya dari hasilnya didasarkan pada metode ilmiah tertentu. Penggunaan model ADDIE dalam

penelitian produk masih menjadi salah satu proses paling efektif saat ini karena memetakan pengembangan produk yang sesuai (Branch, 2009, hlm.2-3)

Dalam penelitian ini digunakan metode expert review atau metode deskriptif berdasarkan tinjauan para ahli. Hasil dari penelitian perlu ditinjau dari deskripsi dan jawaban persoalan atau fenomena yang sedang terjadi serta dilakukannya validasi dari ahli mengenai pengembangan produk atas fenomena yang ada.

B. Prosedur Penelitian

Setiap jenis model penelitian memiliki garis besar prosedur bagaimana dilakukan penelitian tersebut dari awal hingga akhir. Terdapat beberapa variasi prosedur dalam penelitian model D&D yang didapat dari beragam pendapat para ahli. Penelitian ini mengambil pendapat Branch (2009, hlm.3-4) dengan model ADDIE dengan pola input-process-output sebagai tahapannya mengidentifikasi- mencari cara- dan mengemukakan hasil. Dalam prosesnya model ADDIE terdapat lima langkah yang berurutan sebagai berikut:



Gambar 3.1

Desain dan pengembangan prosuk merupakan langkah paling utama dalam kegiatan penelitian ini. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Media Grafis Audio Visual sebagai media pembelajaran. Model pengembangan media yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation*),

meliputi Analisis, desain, pengembangan, implemmentasi dan evaluasi. Model ini dipilih karena mudah dipahami dan sederhana.

Peneliti melakukan pembatasan penelitian dalam prosedur yang dilakukan. Disesuaikan dengan kondisi dan situasi saat ini yang tidak memungkinkan untuk menjangring partisipasi siswa untuk terlibat langsung dalam proses pengembangan media sehingga peneliti tidak melakukan uji coba terhadap siswa dikarenakan tahap tersebut perlu dilakukan secara langsung dengan media pembelajaran berupa video animasi grafis yang ditayangkan didalam kelas dan dipadukan dengan pembelajaran tatap muka secara langsung dalam tahap **implementasi**. Sehingga tahapan dalam penelitian sebagai berikut :

Analisis (Analyze) dilakukan terhadap empat komponen yaitu kebutuhan dan masalah, analisis konten atau materi, analisis pengguna, serta analisis perangkat. Adapun diantaranya:

1. Pertama yaitu masalah utama yang ditemukan peneliti yaitu kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, terutama dalam pembelajaran yang cenderung menggunakan metode ceramah sehingga para siswa cepat merasa jenuh dan kurang memahami konsep materi pelajaran yang sedang diajarkan.
2. Kedua, yaitu pentingnya pembelajaran kegiatan ekonomi bagi pendidikan dasar, hal ini karena kegiatan ekonomi sangat dekat dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari hari siswa, kegiatan jual beli, produksi konsumsi, dan sikap peduli terhadap perekonomian dilingkungannya adalah sikap yang diharapkan dapat ditanamkan dalam pribadi para siswa
3. Ketiga, hal ini juga sejalan dengan Permen nomor 22 tahun 2006 yaitu Membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.
4. Keempat, masalah yang ada di sekolah sasaran adalah kurangnya pemahaman konsep para siswa terhadap materi yang cara penyampaiannya cenderung dilakukan dengan metode ceramah seperti kegiatan ekonomi.

5. Terakhir, dikembangkan dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti merancang produk untuk tujuan meningkatkan pemahaman kegiatan ekonomi melalui media animasi grafis yang banyak disukai para siswa. Dari sini peneliti mengharapkan penggunaan media pembelajaran khususnya audio visual dapat disadari kebermanfaatannya oleh para pendidik sehingga para pendidik dan dirasakan juga kebermanfaatannya bagi para siswa dalam pembelajaran.

Desain (*Design*) merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan untuk membuat rancangan atau blueprint media pembelajaran berupa dokumen-dokumen tertulis. Dokumen disusun berdasarkan informasi yang didapat dari kajian literatur mengenai desain media pembelajaran, animasi grafis audio visual, serta kegiatan ekonomi. Tahap desain yang perlu dilakukan adalah; (1) menyusun materi yang akan dimuat dalam media audio visual (2) membuat narasi untuk penjelasan materi (3) membuat animasi grafis (4) membuat ilustrasi gambar (5) menggabungkan unsur-unsur tadi menjadi satu media audio visual.

Pengembangan (*Development*) dilakukan untuk mengembangkan desain menjadi produk nyata yang siap untuk diimplementasikan dan dievaluasi. Tahap ini melibatkan proses pemrograman untuk membangun media menjadi satu kesatuan yang dapat digunakan. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk yang sebenarnya. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat diimplementasikan untuk memperoleh penilaian dari sudut pandang ahli sebagai peninjau.

Evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap menerapkan atau menggunakan produk yang telah dikembangkan. Dalam tahap ini peneliti melakukan implementasi uji kelayakan berdasarkan penilaian ahli pada bidang masing masing bagian rancangan media. Data tersebut kemudian dijadikan referensi perbaikan media dilakukan sebanyak satu tahap yang berdasarkan penilaian ahli untuk meninjau kelayakan media pembelajaran. Tahap implementasi dan evaluasi merupakan integrasi dari tahap selanjutnya dalam prosedur penelitian design and development. Pada tahap ini juga dilakukan kajian pustaka lebih lanjut untuk menunjang kualitas media

pembelajaran terhadap penilaian ahli. Sehingga hasil data yang telah diperoleh dari evaluasi hasil uji coba menjadi sebuah kesimpulan guna mengomunikasikan tindak lanjut dari hasil penelitian untuk mengetahui kesesuaian penelitian yang dilakukan dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

C. Partisipan Penelitian

Partisipan atau subjek dalam pengembangan media pembelajaran Audio Visual adalah beberapa tokoh ahli di bidang terkait menjadi partisipan dalam meninjau dan meningkatkan kualitas pengembangan produk, yang diantaranya:

1. Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran pada penelitian ini adalah dosen ahli dalam bidang media pembelajaran di prodi PGSD FIP UPI.

2. Ahli Ilmu Pengetahuan Sosial

Ahli Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya dalam materi kegiatan ekonomi pada penelitian ini adalah dosen pendalaman materi IPS di prodi PGSD FIP UPI.

3. Siswa Sekolah Dasar

Dibutuhkan tanggapan dari siswa sekolah dasar mengenai produk media yang telah dibuat untuk mengetahui apakah media yang akan dibuat sudah sesuai dan dapat dipahami isinya

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam peneliti adalah kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan Richey and Klein (2009, hlm 8), data yang dikumpulkan tergantung pada dasar dan tujuan penelitian yang dilakukan. Beberapa tipe yang dikemukakan richey and klein adalah profile data, context data, in progress project data, tryout data. Peneliti memilih tipe pengumpulan data yang paling relevan sebagai berikut:

- a. *In-progress project data* (Data proyek dalam pengembangan)

Fungsi dari *in-progress project data* adalah menajamkan analisis, menggolongkan atau pengkategorisasian ke dalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik dan diverifikasi.

Proses pengembangan dari awal penelitian sampai akhir penelitian adalah Teknik pengumpulan data proyek. Data proyek dalam pengembangan ini didapatkan melalui instrument work logs (catatan kerja), surveys and questionnaires (survey dan kuisisioner, serta wawancara) untuk temuan masalah dan pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran.

b. *Tryout Data* (data pengujian)

Fungsi dari *tryout data* adalah agar saat kita melakukan pengambilan data, instrumen kita sudah valid dan reliabel, hal itu dilihat berdasarkan laporan beberapa penelitian tentang validitas dan reliabilitas instrumen yang ingin kita teliti.

Data pengujian dalam penelitian ini merupakan data hasil evaluasi dari partisipan. Data pengujian ini berupa kuisisioner, survey dan wawancara. Pengumpulan data kuisisioner, angket, dan wawancara dari partisipan diolah berdasarkan tanggapan mengenai produk yang sudah dikembangkan.

1) Pengisian Lembar Kerja

Pengisian lembar catatan kerja atau worklogs digunakan untuk meninjau perkembangan proses pembuatan media. Menurut Richey dan Klien catatan kerja digunakan mengacu pada pencatatan perkembangan pada tugas tugas khusus yang telah dikerjakan. Penggunaan catatan kerja memudahkan untuk meningkatkan perkembangan proses pengembangan yang dilakukan. Penggunaan proses pengembangan produk menurut prosedur ADDIE pada table berikut:

Tabel 3.1

Pengembangan produk berdasarkan prosedur ADDIE

Fase	Tugas yang dilakukan
------	----------------------

Analisis	Analisis pengguna
	Analisis Materi
	Analisis rancangan media pembelajaran
	Analisis kebutuhan perangkat keras dan lunak
Desain	Menyusun GBPM
	Membuat suara untuk backsound dan narasi
	Membuat animasi grafis
	Membuat ilustrasi gambar
	Menyatukan animasi grafis, ilustrasi gambar, dan narasi penjelasan materi
Pengembangan	Penggabungan konten dan finalisasi animasi grafis
	Penyesuaian susunan konten animasi grafis audio visual
Evaluasi	Penilaian para ahli
	Tanggapan siswa Sekolah Dasar
	Revisi berdasarkan saran ahli

2) Penilaian ahli

Penilaian ahli disini menggunakan Lembar validasi ahli, hal itu untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah layak untuk diuji coba dilapangan. Pengujian dilakukan pada ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran. Ahli akan menilai dengan angket tertutup berdasarkan beberapa aspek yang dikemukakan LORI (*Learning Object Review Instrument*) tentang aspek penilaian media pembelajaran. Aspek

penilaian ahli disusun sesuai dengan bidang keahlian masing masing.
Kisi kisi yang kan digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kisi-kisi penilaian ahli materi
(Menurut LORI, 2007)

Kriteria	Indikator
Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketelitian materi 2. Ketepatan materi 3. Keteraturan dalam penyajian materi 4. Ketepatan dalam tingkatan detail materi
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Sesuai dengan aktifitas pembelajaran 3. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran 4. Sesuai dengan karakteristik siswa
Umpan balik dan Adaptasi	Kontel adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda
Motivasi	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar

Tabel 3.3

Kisi kisi penilain ahli media
(Menurut LORI,2007)

Kriteria	Indikator
-----------------	------------------

Desain Presentasi	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran
Kemudahan Untuk digunakan	1. Navigasi yang mudah 2. Antarmuka yang dapat ditebak 3. Kualitas Antarmuka membantu
Aksesibilitas	1. Kemudahan dalam mengakses 2. Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda
Memenuhi Standar (<i>Standars Compliance</i>)	Taat pada spesifikasi internasional

3) Tanggapan Siswa Sekolah Dasar

Tanggapan siswa sekolah dasar disini diambil dari instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, hal itu untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat dimengerti, dipahami, dan disukai oleh siswa. Pengujian dilakukan pada siswa sekolah dasar. Siswa akan menilai dari pertanyaan wawancara berdasarkan beberapa aspek yang dikemukakan LORI (*Learning Object Review Instrument*) tentang aspek penilaian untuk siswa mengenai media pembelajaran. Kisi kisi yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.4

Pedoman wawancara siswa

No	Pertanyaan
----	------------

1.	Apakah kamu menyukai tampilan dari video ini?
2.	Apakah bahasa dan kalimat didalam video dapat kamu mengerti? Ada kalimat yang tidak kamu mengerti?
3.	Apakah gambar ilustrasi yang ada di video dapat dimengerti?
4.	Bagaimana tanggapan kamu mengenai animasi yang digunakan dalam video?
5.	Apakah kamu menyukai karakter animasi yang dibuat? Kenapa alasannya?
6.	Apakah kamu suka dengan musik yang ada di dalam video? Kenapa alasannya?
7.	Apakah materi didalam video sudah jelas? Ada yang tidak dipahami?
8.	Apakah kamu menyukai warna-warna dan tulisan yang digunakan dalam video? Apa alasannya?
9.	Setelah menonton video kegiatan ekonomi tadi, apakah kamu dapat memahami kegiatan ekonomi? Coba jelaskan kembali sedikit isi materi dari video tadi
10.	Apakah kamu menyukai video kegiatan ekonomi ini? Berikan alasannya

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar catatan kerja

Lembar catatan kerja atau worklogs digunakan untuk meninjau perkembangan proses pembuatan media. Menurut Richey dan Klien (2007) catatan kerja digunakan mengacu pada pencatatan perkembangan pada tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan. Penggunaan catatan kerja memudahkan untuk meningkatkan perkembangan proses pengembangan yang dilakukan.

2. Angket

Instrumen angket digunakan untuk memperoleh penilaian kuantitatif dari para ahli terhadap desain dan produk media audio visual sebagai dasar perbaikan sebelum penggunaan dan penyebaran. Instrumen ini terdiri dari angket penilaian

Ferrnaldy Maulana, 2020

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEGIATAN EKONOMI SISWA DI KELAS V SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi dan angket penilaian desain. Diisi oleh ahli atau pakar yang terdiri dari dosen ahli dalam media pembelajaran dan dosen ahli dalam bidang materi pelajaran untuk Sekolah Dasar.

3. Pedoman Wawancara

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat dan hasil dari siswa setelah menonton dan belajar dengan media audio visual animasi grafis kegiatan ekonomi, dengan menggunakan media audio visual apakah siswa lebih mudah memahami materi daripada dengan cara belajar dengan metode ceramah yang biasa.

F. Teknik Analisis Data

Setelah melakukan penelitian, data-data yang diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisis untuk memperoleh informasi dan dijadikan bahan evaluasi. Analisis pada penelitian ini menggunakan pengumpulan data kuantitatif dan pengumpulan data kualitatif.

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli dengan menggunakan lembar angket validasi ahli materi dan lembar angket validasi ahli media. Hasil angket, digunakan peneliti sebagai data kuantitatif untuk penyekoran.

Data yang telah terkumpul melalui angket atau lembar penilaian media pembelajaran dianalisis menggunakan skala likert dengan poin -1/ pertanyaan atau +1/ pertanyaan. Skala likert adalah alat ukur sikap, pendapat, dan persepsi individu/ kelompok mengenai fenomena sosial yang dapat dianalisis menjadi data kualitatif agar dapat menghasilkan data yang kredibel berupa deskripsi yang berisi temuan selama proses pembelajaran yang didapatkan dari instrumen penelitian yang digunakan (Sugiyono, 2015. hlm 33).

Agar pembuktian lebih terukur berdasarkan jawaban atau pengisian angket, maka dilakukan perhitungan rating scale sebagai rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

P = presentase skor

Skor ideal = skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden x jumlah butir pertanyaan

Selanjutnya peneliti membuat tingkat validasi penelitian dalam empat kategori dengan skala berikut:

Tabel 3.5
Interpretasi dan skala likert

Skala	Tingkat pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat baik
4	60%-79,99%	Baik
3	40%-59,99%	Cukup
2	10%-39,99%	Kurang
1	0%-19,99%	Sangat kurang

2. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian worklog dan wawancara kepada siswa sekolah dasar menggunakan pedoman wawancara yang dilakukan peneliti. Hasil pengisian worklog dan pedoman wawancara dianalisis dengan 3 tahapan.

Terdapat 3 tahap menurut menurut Miles & Huberman (1992, hlm. 16) dalam teknik analisis data yang diantaranya sebagai berikut:

1. Reduksi data (reduction)

Merupakan proses penyederhaan data yang telah didapatkan dengan seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna.

2. Penyajian atau pemaparan data

Penyajian data adalah tahapan yang menyajikan data secara sederhana dan efektif dalam bentuk table, grafik, atau bagan.

3. Penarikan kesimpulan (verification)

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengambil hal penting dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk narasi kalimat yang padat serta mengandung isi yang luas yang telah diperkuat dengan bukti-bukti yang valid sehingga kesimpulan yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan.